

Screen Shots:

Amstrad



Beyond The Ice Palace and to the North, legend tells of a mystical land where strange creatures dwell. It is a land of fantasy and magic, of Goblins and Ghosts of good and evil. One night a meeting was held between the ancient and wise spirits of the woods. They blessed a sacred arrow with the powers of the woods, which would summon a spirit in times of need, and shot it into the air, whoever found the arrow would find themselves in an adventure of fantastic importance.

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique où vivent d'étranges créatures. C'est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantômes, du bien et du mal. Une nuit, les anciens et sages esprits des bois se sont réunis. Ils ont bénî une flèche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appellerait un esprit en cas de besoin; ils l'ont alors tirée dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

Más allá del Palacio de Hielo, en el gélido Norte, te aguarda una tierra mística poblada de extrañas criaturas. Es un país de magia y fantasía, de duendes y fantasmas el país del bien... y del mal. Una noche se reunieron los espíritus ancianos y sabios de los bosques. Invistieron los poderes de los bosques en una flecha sagrada, para que con ella se pudiera convocar a los espíritus en tiempos de necesidad, y lanzaron al aire; quien encontrara la flecha se encontraría en una aventura de magnitudes fantásticas.

Jenseits des Eispalasts, hoch im Norden, erzählt die Legende von einem mystischen Land, in dem die seltsamsten Goschöpfe leben: einem Land voller Zauber und magie, voller Gnome und Geister, das von Gut und Böse gleichermaßen beherrscht wird. Eines Abends fanden sich die alten und weisen Häupter des Waldes zu einer Beratung zusammen. Der Rat der Weisen segnete einen geheiligen Pfeil mit den Kräften des Waldes, sodaß er in Zeiten höchster Not Rettung bringen sollte und schob ihn in die Luft. Wer immer diesen Pfeil auch finden möchte, würde sich plötzlich mitten in einem phantastischen Abenteuer wiederfinden..

La leggenda narra che al di là del Palazzo del Ghiaccio e al di là delle Terre del Nord, si trova un misterioso paese dove vivono strane creature. Si tratta di un paese fantastico e magico, un paese di folletti e fantasmi, dove convivono il bene ed il male. Una notte, gli antichi e saggi spiriti dei boschi decisamente organizzarono una riunione. Benedicendo una freccia sacra con i poteri dei boschi, in grado di invocare uno spirito nei momenti di necessità, la lanciarono in aria; chiunque trovi la freccia, si ritroverà immerso in fantastiche avventure...

Amiga

Amstrad

Atari

Spectrum

Commodore

Commodore

Amiga

464/6128/+ Cass/K7

Atari STFM/STE

48/128+ Cassette

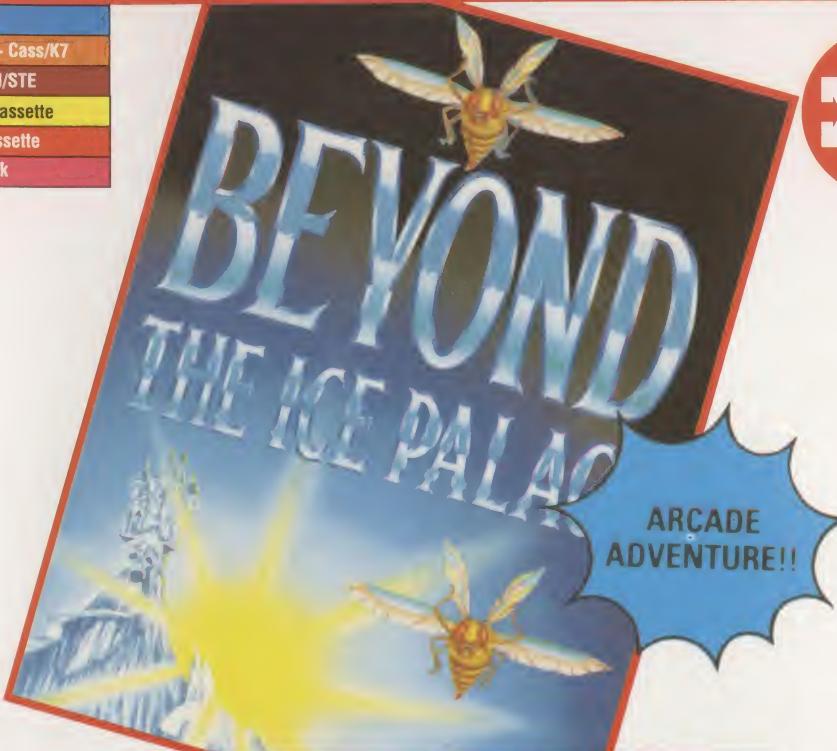
64/128 Cassette

64/128 Disk

BEYOND THE ICE PALACE

Title Code

141



LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD***,8.1
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" on side A
Amiga & Atari ST	Insert disc and RESET

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION !

Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

PLAYING INSTRUCTIONS

Various weapons may be obtained along the route. These operate differently and have varying strengths.

In times of crisis the Spirits of the Forest may be summoned to sacrifice themselves for your needs, they will weaken certain enemies and destroy others but use them wisely as you only start with two spirits though you may find additional ones along the route.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick or redefinable keys	
Commodore 64	
Joystick only	
Move and Fire	Joystick Port 2
Pause	Spacebar
Atari ST/Amiga	
Keyboard Control	
All options are keyboard redefinable.	

Abort Keys

Spectrum	- Break
Commodore 64	- Run/Stop + Restore together
Amstrad	- Esc
Atari ST/Amiga	- Esc

CONTROLS

Up	- Climb ladders / jump
Down	- Descend ladders / crouch
Right	- Move right / jump right
Left	- Move left / jump left
Fire	- Shoot weapon
Summon Spirit	- Redefinable keys
Pause	- Redefinable keys

©1988 Elite Systems Ltd

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express permission of Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD***,8.1
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" SUR COTE A - DISO 1 SEULEMENT

IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et inserez la disquette.

Atari ST/Amiga Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'état initial

INSTRUCTIONS DE JUE

D'autres armes peuvent être utilisées selon le même principe que celles-ci; elles ont des puissances différentes.

En période de crise, les esprits de la forêt peuvent être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affabriquer certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois intérêt à en user avec sagesse, dans la mesure où vous ne démarrez qu'avec deux. Vous pourrez également en croiser d'autres sur votre chemin.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeux, ou clavier redéfinissable.

Commodore 64

Manette de jeux seulement	
Pour se déplacer et	
Tirer	- Manette de jeux au port 2
Pause	- Barre d'espacement

Atari ST & Amiga

Commandes de Clavier

Toutes les options peuvent être redéfinies sur le clavier.

Touches de Suspension

Spectrum	- Break
Commodore 64	- Run/Stop + Restore (ensemble)
Amstrad	- Esc.
Atari ST & Amiga	- Esc.

COMMANDE DE LA MANETTE DE JUE

Vers le haut - grimper des échelles / sauter

Vers le bas - descendre des échelles / s'accroître

Vers la droit - se déplacer sur la droite/sauter à droite

Vers la gauche - se déplacer sur la gauche/sauter à gauche

Feu - tirer

Appeler l'esprit - touches que l'on peut redéfinir

Pause - touches que l'on peut redéfinir

©1988 Elite Systems Limited.

Tout droits réservés dans le monde entier. La production, le prêt, la diffusion et la vente du produit est strictement interdite sans un préalable le consentement écrit d'Elite Systems Limited

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" AUF SEITE A - NUR DISK1
Commodore 64 (Kass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD***,8.1

WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIRREN !

Computer-ausschalten und mindestens 10 sekunden augschaltet lassen. Erst dann wieder einschalten Wirkungen haben.

SPIELANLEITUNG

Der Weg ing Abenteuer führt an macherlei Waffen vorbei, die mitgenommen werden können und unterschiedliche Wirkungen haben.

In Zeiten der Bedrängnis können die Geister des Waldes angerufen werden, sich für Sie zu opfern. Dadurch werden die Feinde teilweise geschwächt, teilweise vermichtet. Setzen Sie die geisterbeschwörung sparsam ein, da Ihnen anfänglich nur zwei Geister zur Seite stehen. Später werden Sie weitere Geister am Wegesrand finden, die sich Ihnen anschließen werden.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder definierbare Tasten.

Commodore 64

Nur mit joystick	
Seuren und Feuer	- Joystick in Port 2
Pause	- Leertaste

Atari ST/Amiga

Tastatursteuerung

Alle Optionen können auf den Tasten definiert werden.

Abbruch-Tasten

Spectrum	- Break
Commodore 64	- Run/Stop und Restore gleichzeitig
Amstrad	- Escape
Atari ST & Amiga	- Escape

JOYSTICK-STEUERUNG

Auf - Leitern hochklettern, springen

Ab - Leitern herunterklettern bücken

Rechts - Nach rechts bewegen, nach rechts springen

Links - Nach links bewegen, nach links springen

Auslöser - Waffen auslösen

Geisterbeschwörung - Tasten bestimmen

Pause - Tasten bestimmen

©1988 Elite Systems Ltd.

All Rechts wieweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Wiederverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd., ist streng untersagt und gesetzeswidrig.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP & SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD ***,8.1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" SUL LATO A- SOLAMENTE DISC 1

Atari ST/Amiga

INSERIRE IL DISCHETTO E RISETTARE IL COMPUTER

IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegner il computer - lasciare scatto per almeno 10 secondi - riaccendere il computer il dischetto.

INSTRUZIONI DO GIOCO

Lungo il percorso si possono usare diverse armi. Agiscono in modo diverso ed hanno una potenza diversa.
Nei momenti di crisi, si possono invocare gli Spiriti della Foresta che si sacrificeranno per aiutarvi: essi ideboliranno alcuni vostri nemici e ne distruggeranno altri, ma utilizzeranno con giudizio, in quanto inizierà con soli due spiriti, sebbene ne potrete incontrare altri lungo il percorso.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera Ridefinibile

Commodore 64

Solamente joystick	
Per spostarsi o fare fuoco- Joystick nella porta d'accesso 2	
Pausa	- Tasto ridefinibile

Atari ST/Amiga

Tutte le opzioni sono ridefinibili alla tastiera	
Tasti per abbandonare il gioco	
Atari St	- Inserir il dischetto, quindi permere Reset
Amiga	- Per caricare il gioco, inserire il dischetto e quindi accendere il computer.

COMANDI PER TASTIERA

Spectrum - Break

Commodore 64 - Run/Stop & Restore contemporaneamente

Amstrad

Atari ST/Amiga

Controles

Arriba	Subir escaleras/saltar
Abajo	Bajar escaleras/agacharse
Derecha	Movimiento/salto a la derecha
Izquierda	Movimiento/salto a la izquierda
Disparo	Disparar arma
Invocar espíritu	Teclas redefinibles
Pausa	Teclas redefinibles

© 1988 Elite Systems Ltd

Todos los derechos reservados en todo el mundo. Se prohíbe estrictamente copiar, prestar, emitir o revender sin el expreso consentimiento por escrito de Elite Systems Ltd.

Beyond the ICE PALACE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	MAYUSCULAS y RUN/STOP
Commodore 64 (disco)	LOAD ***,8.1
Amstrad (cassette)	CONTROL & ENTER
Amstrad (disco)	RUN"MENU" en la cara A

REINICIALIZA
¡¡¡IMPORANTE - PARA PROTEGERTE CONTRA LOS VIRUS!!

Apaga el ordenador, espera un mínimo de diez segundos, vuelve a encenderlo e introduce el disco.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

A lo largo del recorrido podrás obtener distintas armas. Cada una de ellas funciona de manera diferente, y tienen distintas potencias. En tiempos de crisis, puedes invocar a los Espíritus del Bosque para que se sacrificen en aras de tus necesidades. Debilitarán a los enemigos pero no destruirán a otros, pero utilizarlos con moderación, porque cuando comienzas el juego cuentas sólo con dos espíritus, aunque a medida que avances en tu aventura podrás encontrar a algunos más.

Spectrum y Amstrad/Schneider

Joystick o teclas redefinibles

Commodore 64

Sólo joystick	
Movimiento y disparo	Joystick puerta 2
Pausa	Barra espaciadora

Atari ST/Amiga

Control por teclado	
Todas las opciones del teclado son redefinibles.	

Tecclas de cancelar juego

Spectrum	Break
Commodore 64	Run/Stop + Restore juntas
Amstrad	Esc
Atari ST/Amiga	Esc

Controles

Arriba	Subir escaleras/saltar
Abajo	Bajar escaleras/agacharse
Derecha	Movimiento/salto a la derecha
Izquierda	Movimiento/salto a la izquierda
Disparo	Disparar arma
Invocar espíritu	Teclas redefinibles
Pausa	Teclas redefinibles

© 1988 Elite Systems Ltd